

7  
WSPANIAŁYCH  
GIER!  
DODATEK SPECJALNY

CENA  
150 ZŁ

# Bajtek

CAULDRON • LORDS OF MIDNIGHT • EVERYONE'S A WALLY  
• GYRON ATRIUM • GYRON NECROPOLIS • PENTAGRAM • ALIEN-8

CO JEST GRANE?





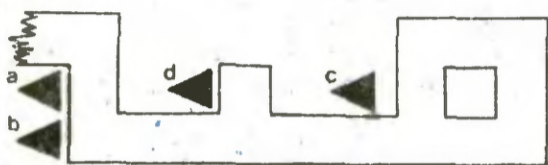
# GYRON ATRIUM

**G**YRON ATRIUM to preludium do GYRONA NECROPOLIS za którego skończenie wyznaczono nagrodę PORSHE 924.

Nie będzie to ogólna instrukcja lecz kilka niezbędnych wskazówek do gry, jak dotąd niepublikowanych, a bez których gra może być trudna. Jakże to wskazówki? Otóż kto by się domyślił, że do przejazdu ZAMKA jest niezbędne zestrzelenie i to w odpowiedniej kolejności, czterech wież w KLUCZU, albo kto wie, że przejazd przez AUTO-STRADĘ jest niemożliwy bez zestrzelenia pewnych wież w CHRZĄSZCZU i OGRODZIE.

## 1. KLUCZ

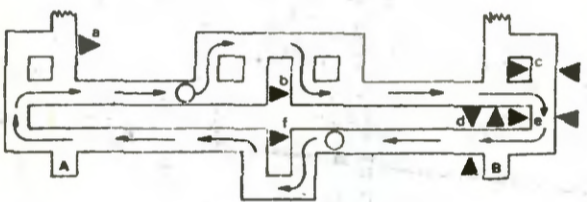
rys. nr 1



a, b, c, d — kolejność strzelania do wież.  
Po takim zestrzeleniu wież inne wieże, te z prawej strony ustawiają się w jednej linii i ZAMEK można będzie przejechać.

## 2. STADION

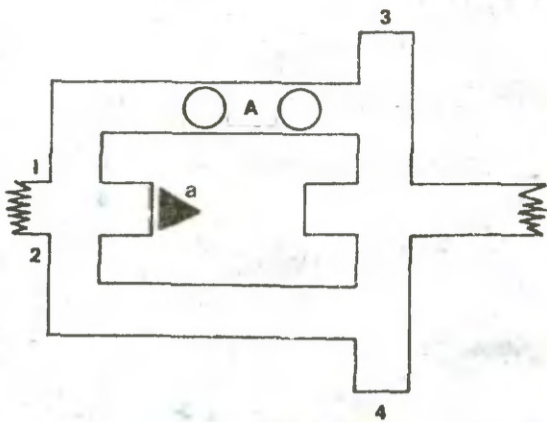
rys. nr 2



a, b, c — kolejność strzelania do wież.  
A, B — punkty, w których należy zatrzymać się i przeczekać kule.

## 3. GILOTYNA

rys. nr 3



1, 2, 3, 4 — miejsca, w których pojawiają się wieże po zestrzeleniu wieży „a”.  
A — miejsce, pomiędzy kulami, w którym można przejechać wieże 1, 2, 3, 4.

Oczywiście nie są to wszystkie pułapki zastawione na gracza, lecz po zastanowieniu, do pozostałych można dojść samemu. Np. wież strzelającą w poprzek trasy można przejechać tuż pod murem, jak najbliższej wieży, nie będzie wtedy ona strzelać — wieże nie strzelają przez mur. Wieża nigdy nie strzeli do Ciebie, gdy w pobliżu jest kula obojętnie czy wieża stoi równolegle czy prostopadle do kuli.

### UWAGA!

Nie przejedziesz przez tzw. BRAMĘ gdy na drodze po jej obu stronach stoją wieże. Trzeba je jakoś zestrzelić lub odwrócić przez zestrzelenie innych. Podobnie jest z BLOKADĄ, gdy wieża jest przed lub za Tobą.

Po skończeniu ATRIUM proponuję rozpocząć trening na NECROPOLIS, jest nieporównalnie trudniejsze.

grafika: Andrzej Andrzejewski

# GYRON NECROPOLIS

Jeśli ktoś już skończył, jak widać niezbyt trudną, pierwszą część dubletu GYRONÓW i polubił tego typu jazdę, to zapraszam do prób nad ich trudniejszą kontynuacją. GYRON NECROPOLIS to dość skomplikowana kontynuacja Atrium. Za „skończenie” Necropolis do sierpnia roku '85 „groziła” dosyć ponętą nagrodą, a mianowicie nowiutki PORSHE 924. Jak widać termin nadsyłania wyników minął, a rozwiązania nie nadeszły.

Start, i zaczynamy grę, ale proszę spojrzeć na mapę, aż roi się od wież. Wieża na każdym kroku i jak bezpiecznie przejechać cały labirynt bez utraty życia, a nie zapominać o kulach (tu nie oznaczonych z powodu ich pseudolosowego ustawienia). Jednak nie załamujmy się, niektóre wieże można przejechać tuż przy ścianie, a „zabawa” z kulami jest łatwiejsza niż ostawiona Gilotyina w Gyronie Atrium.

Pewnym mankamentem tej gry jest brak

opcji SAVE i tylko jedno „życie” gracza więc należy maksymalnie wyteńczyć uwagę wypatrując czyhających niebezpieczeństw.

Mapa powstała dla ułatwienia gry wytrwałym. Labirynt Necropolis jest dosyć rozległy, bo ma aż 878 obrazków a całość oparta jest na kwadracie o boku 31 obrazków.

Wejście do Gyron Necropolis odkryjesz w 55 sferze Gyrona Atrium.

Dla wytrwałych dodam, że minimalny czas gry to ok. 7 godzin. Gry kończy się po dotarciu do „METY” czyli odkrycia tajemnego wyjścia z Necropolis.

Spróbujcie, ta gra wciąga a cała noc przed nami.

grafika: Haśka Perzanowska

# PENTAGRAM

Jeżeli spodobały Ci się gry ALIEN 8, czy KNIGHT LORE firmy ULTIMATE, spodoba ci się też PENTAGRAM. Gra w treści podobna do poprzednich lecz bohaterem nie jest już „Wilkołak”.

Młody adept sztuki czarnoksięskiej musi rozwiązać zagadkę zapomnianego labiryntu. Jeszcze nie próbował czarów, gdyż zabrania tego kodeks. Jaka to zagadka?

Czarnoksiężnik w dzień przed wyprawą otrzymał od swego nauczyciela stary plan bez żadnego opisu, a stary nauczyciel dodał jeszcze parę słów:

„Pamiętaj, kluczem do zagadki mogą być kamienie z hieroglifami...”

Czarnoksiężnik, już w labiryncie, zauważył kamień, o którym mówi nauczyciel. Zabrał go i używając czarów dowiedział się, że kamieni jest pięć w całym labiryncie, a kom-

nata z gwiazdą to miejsce przeznaczenia kamieni — tam trzeba je zanieść.

Korzystając z magii, nasz bohater złamał prawa labiryntu i spotkała go zasłużona kara. Musiał całą podróż rozpocząć od nowa i z pustymi kieszeniami. Gdy po raz drugi doszedł do miejsca, gdzie znalazł kamień okazało się, że go już tam nie ma, gdyż za każdym razem są one w innych miejscach. Po długich zmaganiach z siłami labiryntu zebrał pięć kamieni i odkrył tajemnicę komnaty „z gwiazdą”.

„Startów” w Pentagramie jest cztery, co jest związane z różnymi rozkładami kamieni w labiryncie. Do pojawiających się stworów możesz strzelać. Spróbuj szczęścia w „Pentagramie”.

Powodzenia!

grafika: Patrycja Puchalska

# ALIEN-8

Statek kosmiczny zmierzający do odległej galaktyki na krańcach wszechświata uległ awarii. Jego załoga została sparaliżowana przez tajemnicze promienie docierające do wnętrza statku z przestrzeni kosmicznej.

Statek kosmiczny ma 128 kabin, z których 24 uległy uszkodzeniu i właśnie w tych miejscach promienie wnikają do wnętrza. W 30 kabinach statku znajdują się porzucane części niezbędne do wykonania naprawy statku.

Grający kieruje poczynaniami ROBOTA, którego zadanie nie jest wcale łatwe. Musi odnaleźć odpowiednie elementy potrzebne do naprawy kosmicznego statku, donieść je do odpowiedniej kabiny oraz dotrzeć do miejsca awarii, aby naprawić uszkodzenie.

Dzielnemu ROBOTOWI w wykonaniu zadania przeszkadzają jego śmiertelni wrogowie: cybernetyczne świnki, nakręcane myszki, UFO i tajemnicze ogniki. Spotkanie z nimi jest groźnym niebezpieczeństwem. Nie tylko wrogowie przeszkadzają Nasze-

mu dzielnemu ROBOTOWI. Statek kosmiczny pozbawiony konserwacji od szeregu lat ma liczne pułapki czyhające na naszego bohatera. Załamujące się podesty, parzące przejścia, śliskie schody itp.

ROBOT ma również pomocnika w postaci zdalnie sterowanego sapera, który pomaga mu w przejściu przez pola minowe.

Dla wykonania swojej misji ROBOT ma 5 istnień. Dodatkowe 2 Życia można odnaleźć w kabinach statku, jednak są one pilnie strzeżone przez wrogów.

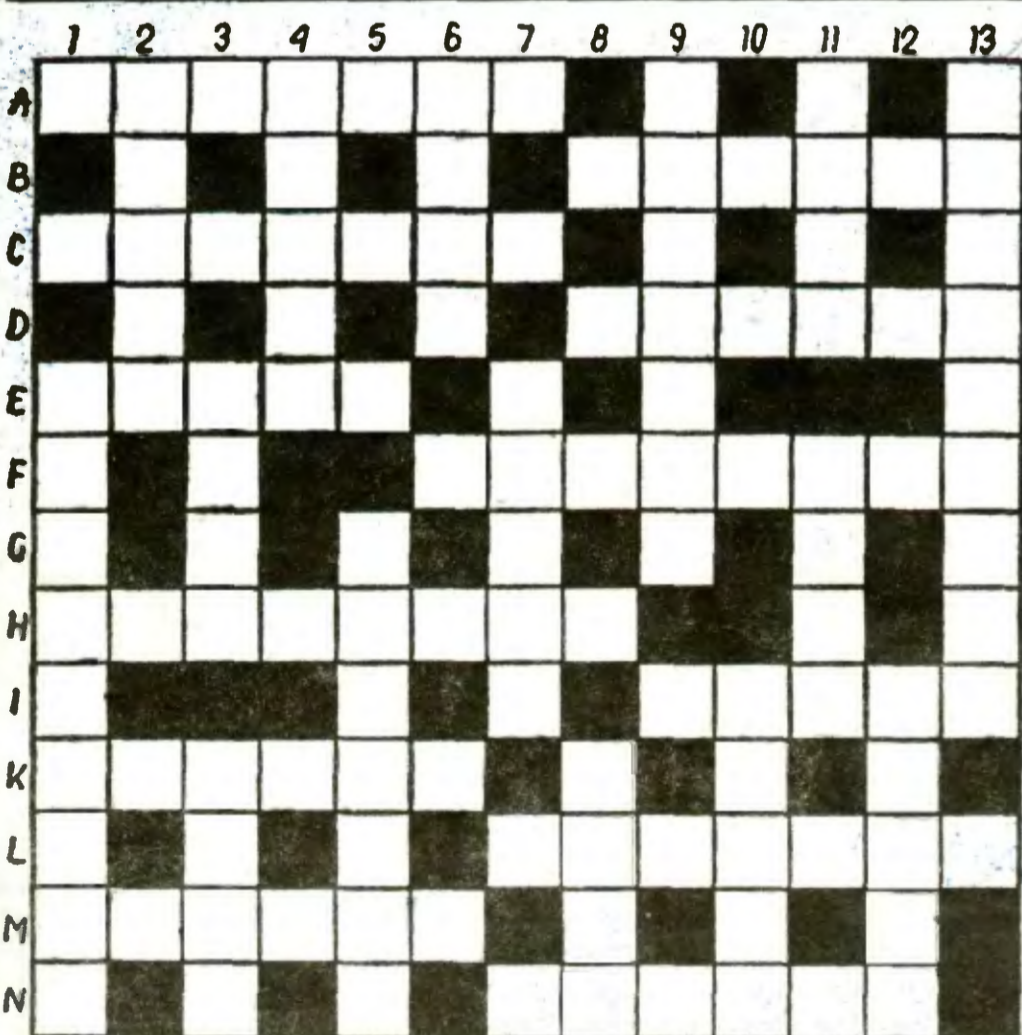
Poczynaniami ROBOTA kieruje się za pomocą dżądka sterowego lub klawiatury.

Dolny rząd klawiszy umożliwiła na przemian obrót w lewo i prawo, następny rząd ruch do przodu, wyższy rząd — skok, natomiast ostatni branie i kładzenie przedmiotów. Klawisz „I” umożliwia jednoczesny skok z obrotem.

W dolnym lewym rogu ekranu ukazują się aktualnie niesione przedmioty, a w prawym wpływ czasu mierzony w latach świetlnych.

grafika: Haśka Perzanowska

Dodatek specjalny „Bajtki” przygotował zespół w składzie: W. Siwiński (red. odpowiedzialny), S. Polak, R. Poznański, W. Roszkowska (opr. graficzne), Magdalena Szczawińska, M. T. Rafał-Nossek, L. Dzikowski (reprodukcje), S. Gajda (opr. techniczne).



# 10 RAZY GUNSHOT

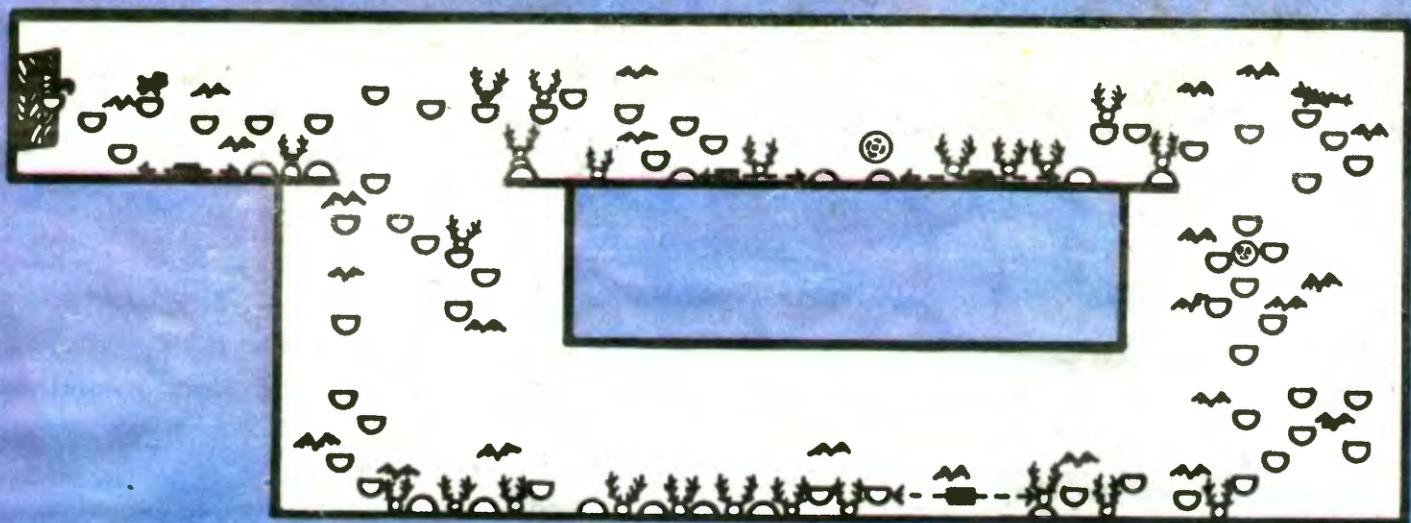
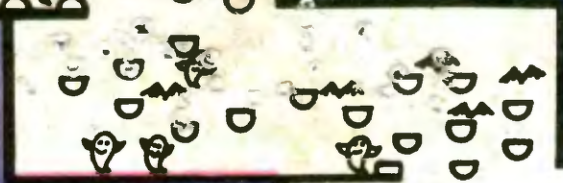
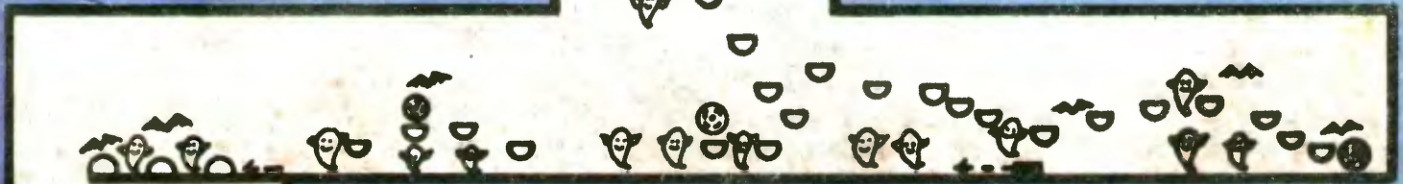
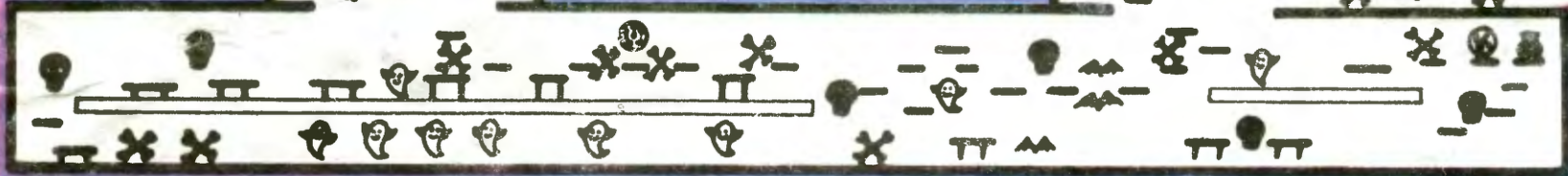
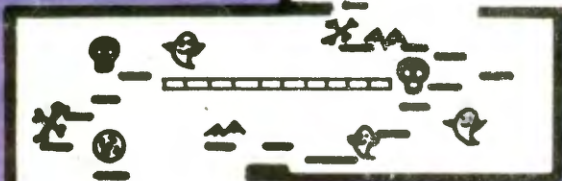
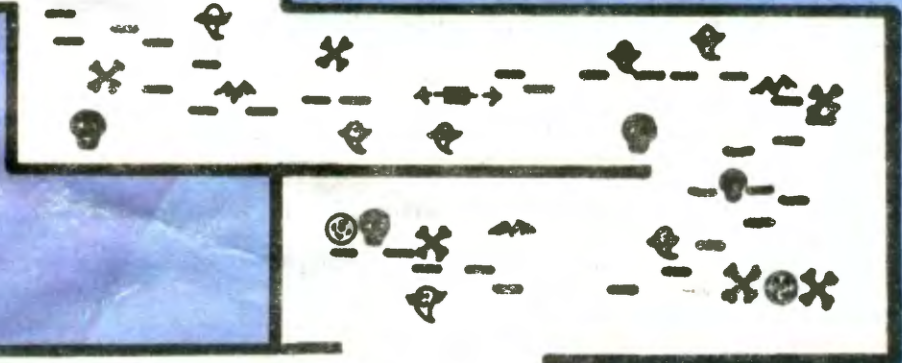
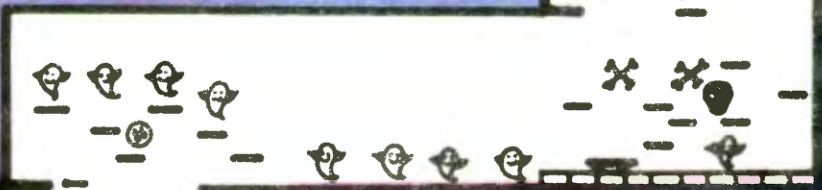
**POZIOMO:** A-1) czyni komputer użytecznym, B-8) przed Tobą, C-1) polski mikrokomputer, D-8) ostra wymiana słów, E-1) błazen, arlekin, F-6) tytuł gry komputerowej zamieszczonej w numerze, H-1) komputerowy bankrut, I-9) reprezentacja piłkarska, K-1) nonsens, niedorzeczność, L-7) główny bohater jednego z seriali kryminalnych, M-1) zeszyt filatelistyczny, N-7) mały, 1-osobowy samochód sportowy.

**PIONOWO:** 1-E) rzecz, na której coś stoi, opiera się, 2-A) Amazonka, 3-E) imię czołowego tenisisty świata, 3-K) popularna firma produkująca drukarki, 4-A) materiał garncarski, 5-G) dęty instrument muzyczny, 6-A) meta Sungari, 7-E) kuglarz indyjski, 8-K) popularny język programowania, 9-A) niewielki, wydzielony teren, 10-I) jedna z elektrod, 11-A) pamięć z jednostronnym dostępem, 11-F) jedna z instrukcji języka BASIC, 12-I) bohater gry ALIEN 8 zamieszczonej w numerze, 13-A) magazyn.

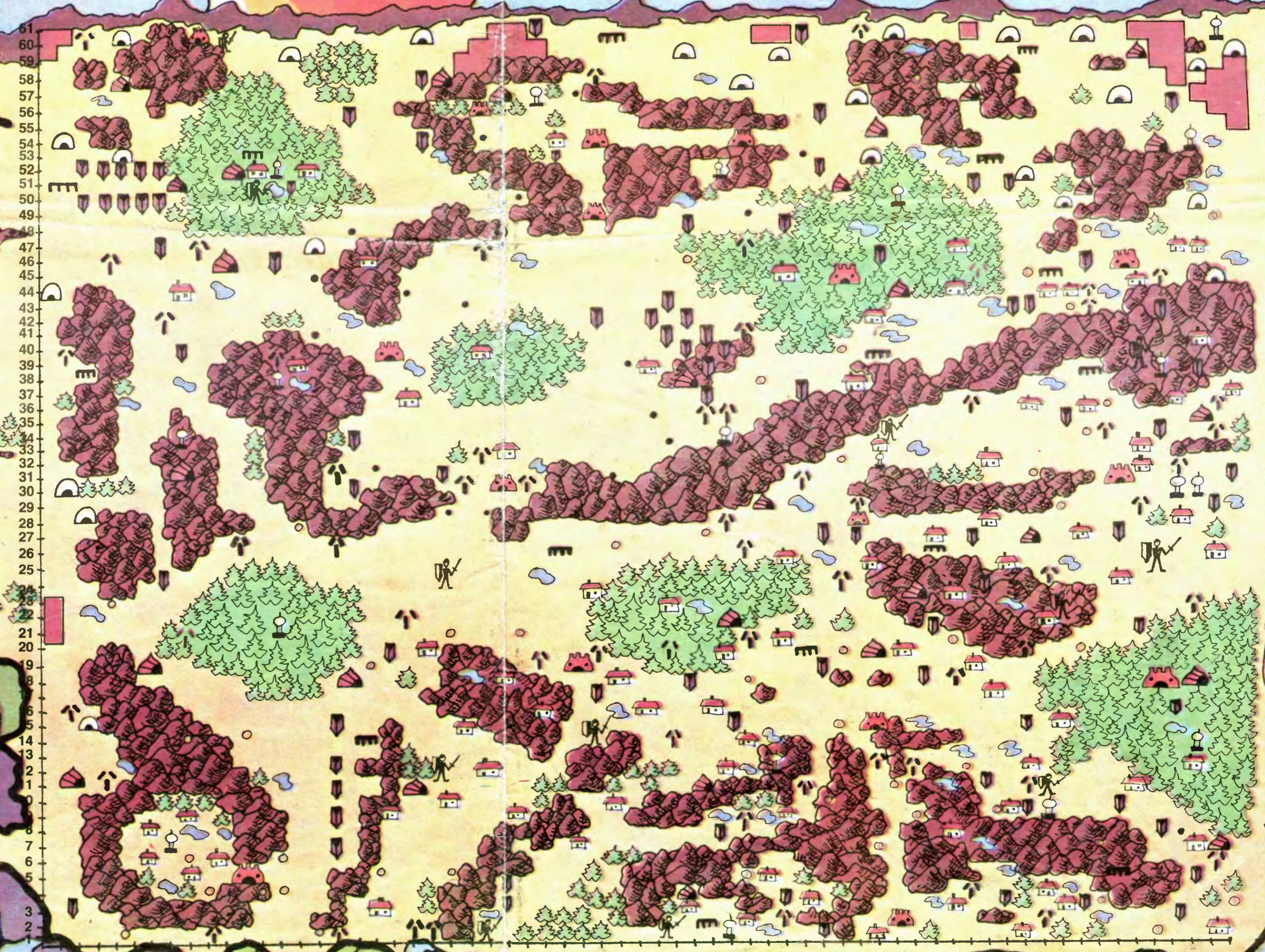
Po rozwiązaniu krzyżówki należy odczytać szyfr: (B-2, M-3, N-7, K-5, D-13, B-10) (B-2) (L-12, K-1, E-3, N-12, I-9, C-4, B-12, A-7).

Rozwiązania samego szyfru prosimy nadsyłać w ciągu 14 dni od daty ukazania się numeru na adres: **Redakcja „Bajtek”, 00-687 Warszawa ul. Wspólna 61** z dopiskiem na kopercie lub pocztówce: KRZYŻÓWKA. Do rozlosowania 10 drażków sterowych GUNSHOT, (każdy w cenie 8.5 tys. złotych).

(AN)



# LORDS OF MIDNIGHT



- LORD
- ROTUNDA
- JEZIORO
- CYTADELA
- WIOSKA
- SKAŁA
- STRAŻNICA WŁASNA
- STRAŻNICA PRZECIWNIKA
- RUINY
- LAS
- WIEŻA
- PAGORKI
- IGLOO
- GROTA

**Baltek**

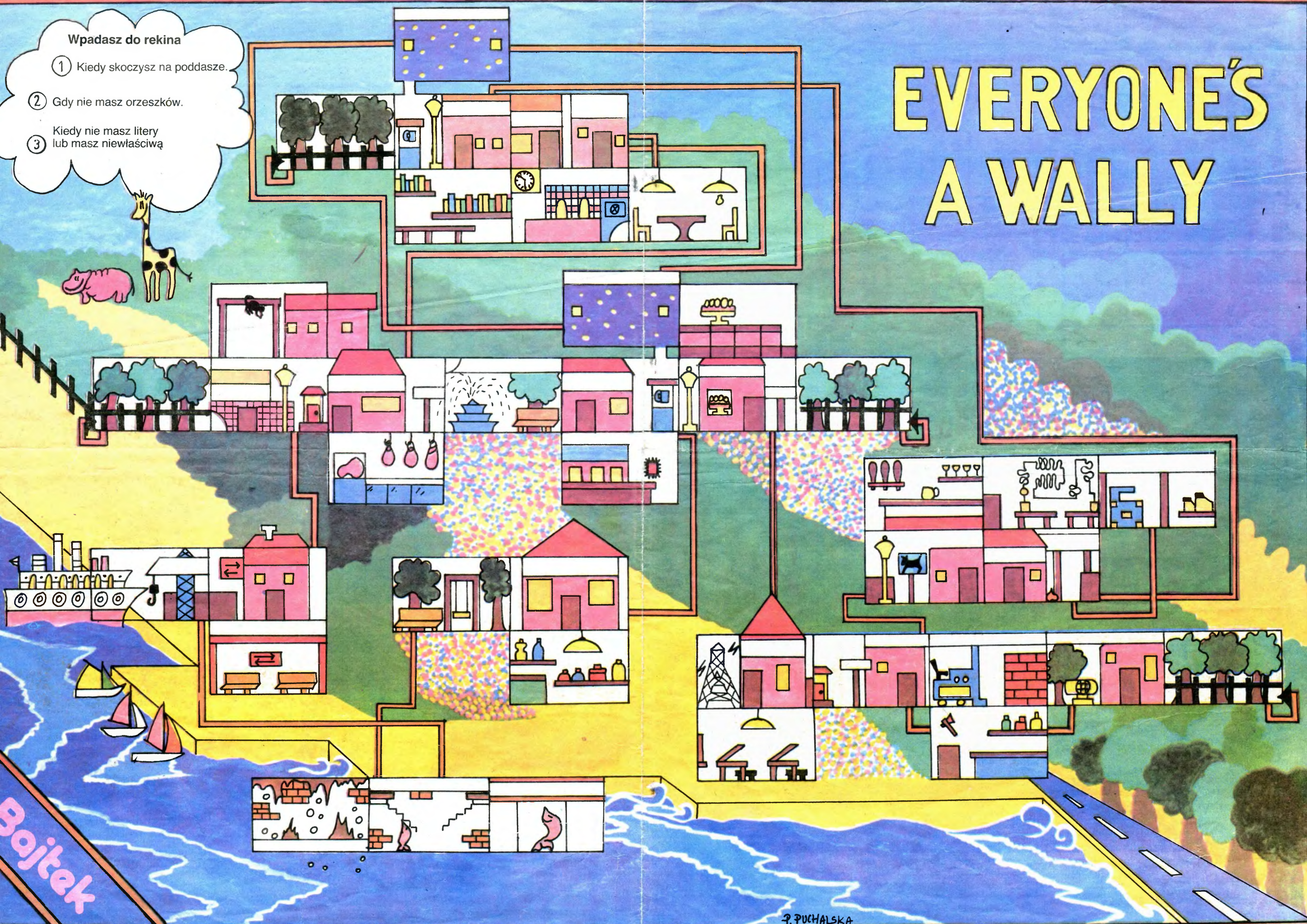
Wpadasz do rekina

① Kiedy skoczysz na poddasze.

② Gdy nie masz orzeszków.

③ Kiedy nie masz litery  
lub masz niewłaściwą

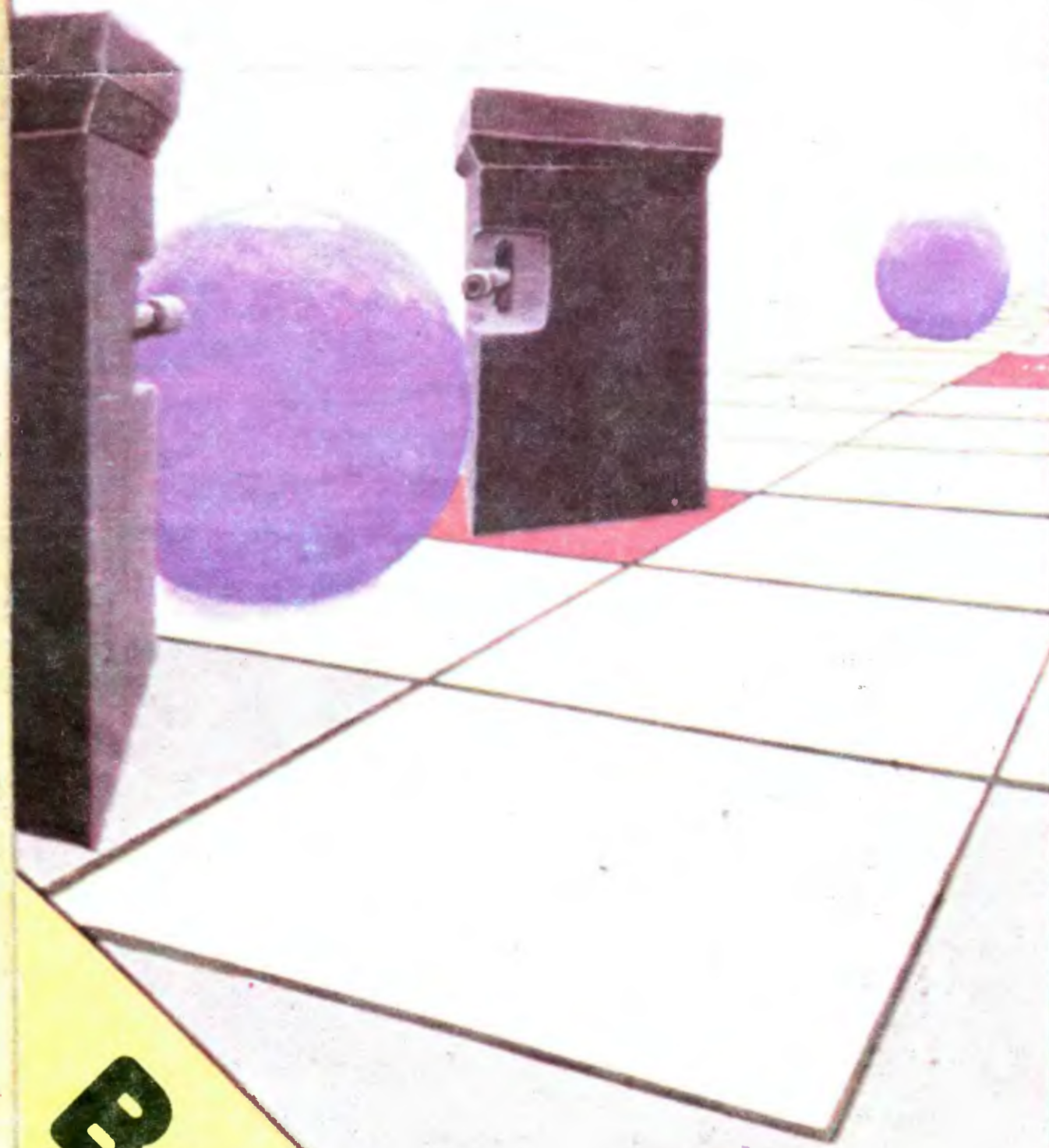
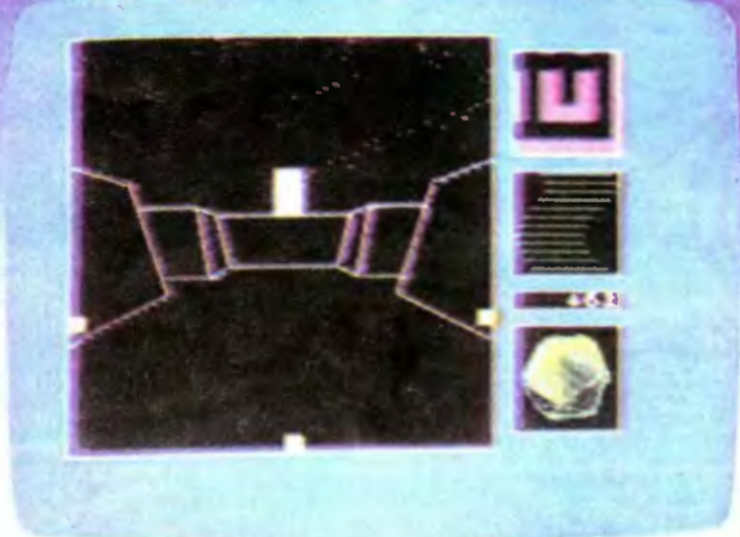
# EVERYONE'S A WALLY



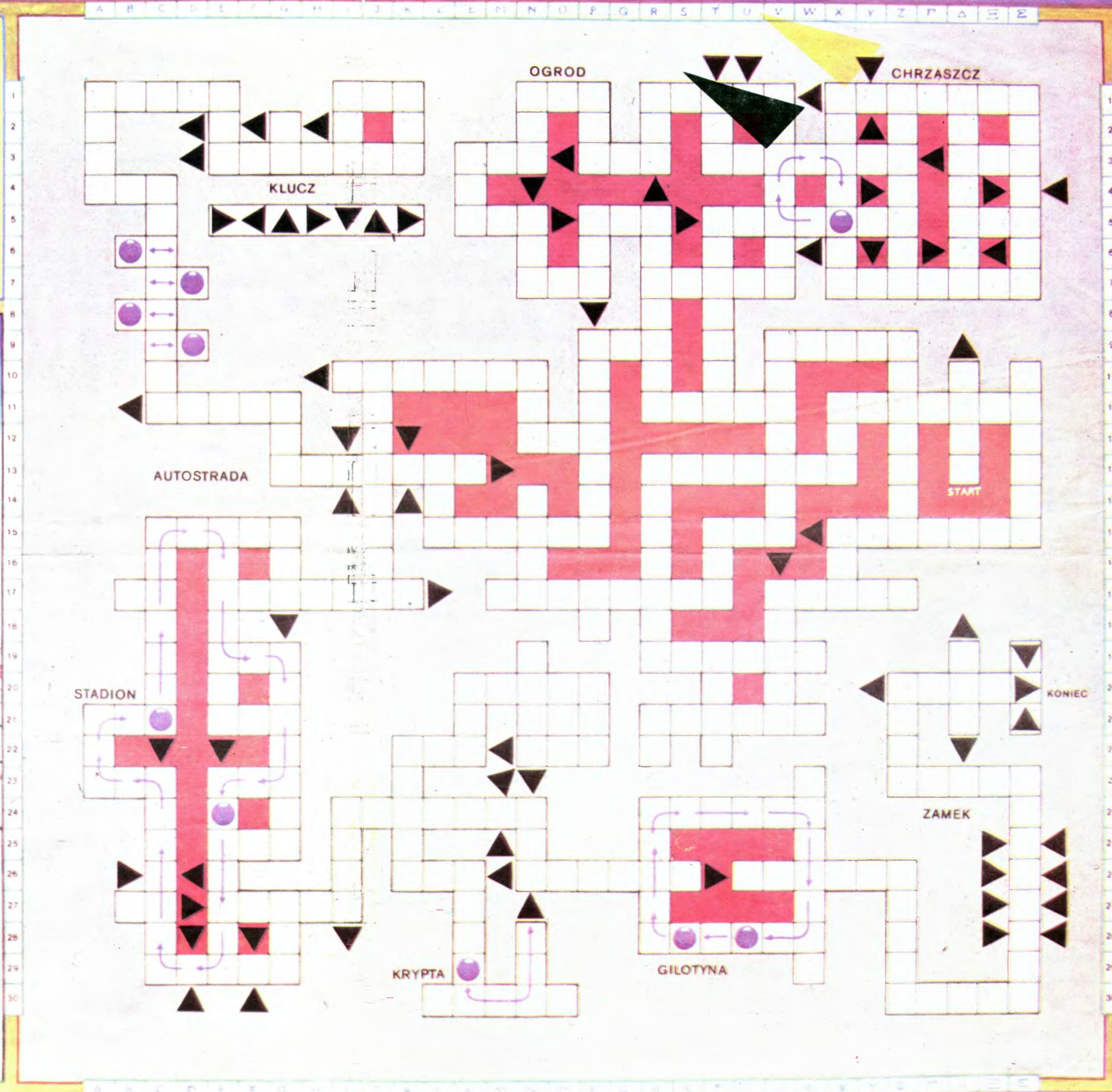
Bojtek

# GYRON ATRIUM

● KULA ▲ WIEŻA ↻ KIERUNEK RUCHU KUL



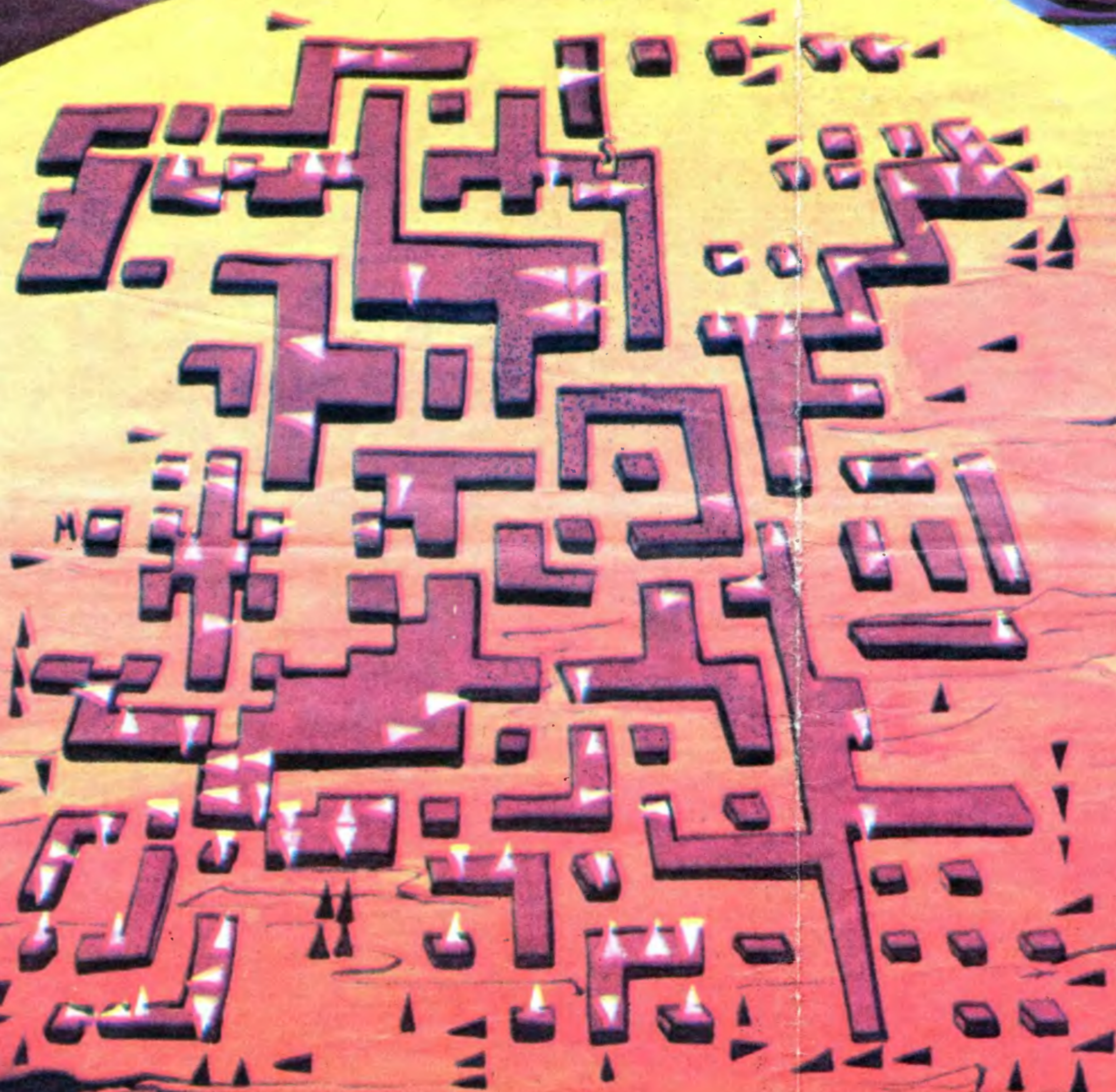
**Bajtek**



**Bytek**

NECROPOLIS

# GYRON



HASKA PERZANOW

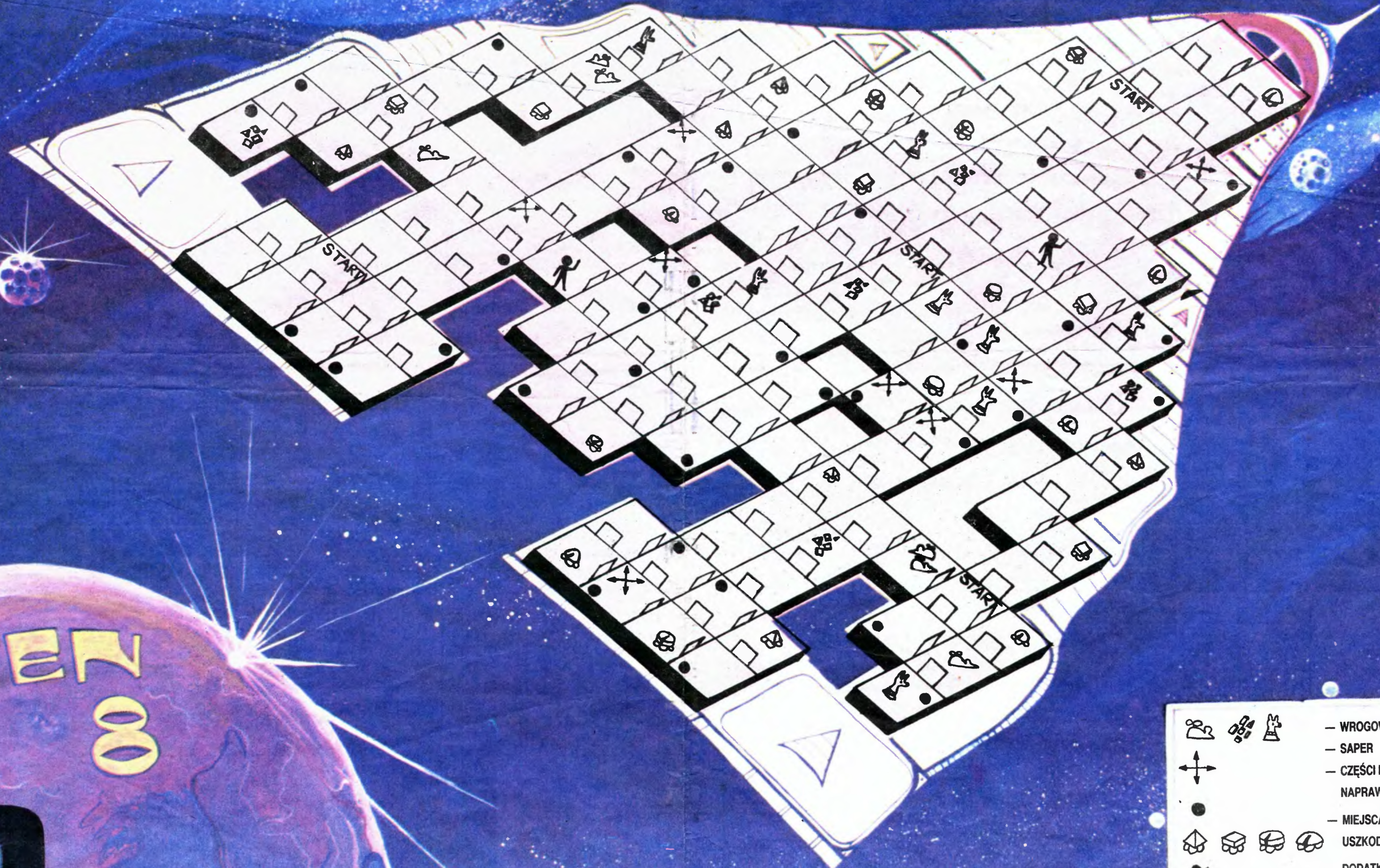


# PENTAGRAM

Bojtek



**Bajtek**



- |  |  |  |                     |
|--|--|--|---------------------|
|  |  |  | — WROGOWIE          |
|  |  |  | — SAPER             |
|  |  |  | — CZĘŚCI DO NAPRAWY |
|  |  |  | — MIEJSCA USZKODZEŃ |
|  |  |  | — DODATKOWE ŻYCIE   |